Super Simple Hook

Created by: Robin Steiner, Ian Wasser

# Konzept:

Unser Spiel “Super Simple Hook” ist ein 2D Puzzle Plattformer Game. Das Ziel des Spiels ist es, durch das Lösen von Rätseln den Ausgang eines Raumes / Levels zu erreichen (wie ein Escape Room). Für das Lösen der Rätsel steht dem Spieler ein Grappling hook zur Verfügung. Dieses Feature bildet das Hauptelement, welches unser Spiel von anderen Puzzlegames abhebt.

Mit dem Grappling hook kann sich der Spieler, durch Drücken der Maustaste, an festgelegte Objekte (orange Flächen) anhäften und dort hinziehen lassen. Zusätzlich kann der Spieler auch bewegbare Objekte wie Würfel und Kugeln an diese orangen Targets heranziehen lassen.

Das Spiel sollte vom Design/Art her, wie der Name sagt, möglichst simpel sein. Man sollte nicht durch irgendwelche Designelemente von den Puzzles abgelenkt werden

# Inspiration:

Bei unserem Spiel liessen wir uns durch das 2009 von Valve veröffentlichte Spiel «Portal» inspirieren. «Portal» ist eins unserer Lieblingsspiele und unserer Meinung nach ein Must-Have für jeden Puzzle-liebenden Spieler. In dem Spiel muss der Spieler Räume mit Rätsel lösen, mithilfe einer Portal-Gun.

Für unser Spiel übernahmen wir die Idee, von einzelnen Rätselräume und einem langsamen aufbauenden Tutorial, welches der Spieler gar nicht mitbekommt. Ein grosser Unterschied zum Original ist, dass unser Spiel 2D ist.

Bei der Idee vom Grappling hook (anstelle der Portal-Gun) liessen wir uns von der Spielereihe Just Cause inspirieren. Dort bildet der Hook ein Nebenelement, ist aber trotzdem ein sehr witziges und zeitvertreibendes Feature.

Unsere Idee besteht somit hauptsächlich aus bereits bestehenden Elementen, die in Kombination aber etwas Neues erschaffen.

# Milestones:

## Basis-Version:

Bis: 16.12.2020

Die Basisversion soll aus den Player/Hook-Mechaniken bestehen. Ausserdem sollten einzelnen Objekten, wie die Targets für den Hook und die Objekten, die die Welt bilden, hinzugefügt warden. So wäre das Spiel bereits spielbar. Ausserdem soll die 2D-Physics-Engine Matter.js hinzugefügt werden.

### Player Movement:

Bis: 13.12.2020

Mit der hinzugefügten Physics-Engine stellte das movement kein grosses Problem dar. Der Player kann springen und sich nach links/rechts bewegen. Veränderungen wurden keine mehr vorgenommen.

### Hook Mechanic:

Bis: 13.12.2020

Der Hook sollte dort hin geworfen warden, wo die Maus hinzeigt. Sobald der Hook ein Target berührt, soll der Hook nicht mehr geworfen werden und stattdessen den Player anziehen. Wenn der Hook ein anderes Objekt berührt, soll er gelöscht werden.

Update: 20.12.2020

Neues Hook-Feature: Wenn die Maus gedrückt gehalten wird, wird der Player nicht angezogen. Stattdessen bleibt der Hook am selben Ort und man kann einen zweiten Hook abfeuern. So kann man andere Objekte als den Player anziehen lassen.

### World Objects (+ Camera):

Bis: 16.12.2020

Zuerst sollen nur Targets und normale Objekte hinzugefügt werden. So ist das Spiel bereits Spielbar

Update: 25.12.2020

Button, Tür, und bewegbare Objekte sollen hinzugefügt werden. Damit rätsel möglich sind

Update: 30.12.2020

Loadtriggers, die das nächste Level laden, und Deathtrigger, die bei Berührung das Level neustarten, sollen hinzugefügt werden.

## Maps:

Bis: 27.12.2020

Die Level sollen in einem Array in einer JSON Datei gespeichert werden. Durch einen Manager-script sollen dann diese Arrays ausgelesen werden und das Level, das darin steckt, generiert werden.

Die JSON Dateien sollen durch einen eigenen Level-Editer erstellt werden. Darin kann man Objekte (und später auch Tiles) platzieren. Sobald ein Objekt platziert wird, wird es auch direkt in den Array gespeichert. Der Level-Editor ist nur ein Developper-Tool und wird nicht mitabgegeben.

Trotzdem hat der Level-editor sehr viel Aufwand erspart und ohne ihn wäre das Spiel in dieser Form nicht möglich gewesen.

## Design:

Bis: 3.1.2021

Einzelne Tiles sollen mit Adobe Illustrator designed werden. Diese sollen selbst platziert werden können das ermöglicht ein freies und möglichst Individuelles Leveldesign.

Update: 16.1.2021

Grafiken sollen für alle Objekte hinzugefügt werden. Der Player soll animiert werden. Wir haben uns dazu entschieden, keine Beine zu machen, und das movement stattdessen anders zu simulieren. Das Spiel sollte ja simpel bleiben.

## UI:

Bis: 10.1.2021

Ein Pausenmenu soll hinzugefügt werden. Hauptzweck davon soll sein, das Level neu zu starten. Man soll auch zum Main Menu zurückkehren können

Main Menu: Man soll ein neues Spiel starten können, aber man soll auch das Spiel weiterspielen können. Für diesen Zweck wird der Fortschritt automatisch gespeichert

## Erweiterungen:

Story, Animation